

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya penting untuk mencerdaskan Sumber Daya Manusia (SDM). Salah satu upaya itu adalah dengan adanya pendidikan formal maupun informal yang memuat kurikulum, hal tersebut merupakan tujuan dari suatu pendidikan. Maju tidaknya suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh faktor pendidikan. Oleh karena itu kegiatan Pendidikan tidak lepas dari peran seorang guru yang menjadi jembatan bagi siswa dalam menghantarkannya pada proses belajar dan pembelajaran. Peranan guru dalam kegiatan pembelajaran secara individual adalah sebagai fasilitas pembimbing belajar, peran guru dalam pembelajaran secara klasikal adalah sebagai guru pengajar yang mendidik (Dimiyati dan Mudjiono, 2006). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Lestari & Maunah, 2022).

Pelaksanaan kegiatan pendidikan di sekolah dasar kegiatan interaksi akan terjadi apabila dalam proses kegiatan belajar mengajar guru melibatkan seluruh siswa untuk berperan secara aktif khususnya dalam mempelajari muatan IPAS. Menurut Anjarwati (2022), salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit oleh sebagian siswa yaitu mata pelajaran IPAS karena dalam pembelajaran IPAS cenderung kepada materi-materi yang harus dihafalkan. Mata pelajaran IPAS, terdapat istilah menalar. Menurut Syahlan (2022), penalaran merupakan proses berpikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang dapat diamati untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Menalar erat kaitannya dengan proses berpikir logis pada peserta didik dimana dalam berpikir logis mereka dilatih untuk menarik sebuah kesimpulan dari sebuah fakta. Adapun pentingnya berpikir logis

untuk siswa yaitu dengan berpikir logis, siswa dapat menganalisa dan mengidentifikasi penyebab dari sebuah masalah, dan menemukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Orang yang berpikir logis, pada dasarnya berarti bahwa orang tersebut juga mampu berpikir secara positif.

Mata pelajaran IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. Mata pelajaran IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan social, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Mata pelajaran IPAS merupakan gabungan mata pelajaran IPA dan IPS. Penggabungan mata pelajaran tersebut diharapkan dapat memperkuat pendidikan multikultural dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai budaya, sejarah, dan kondisi sosial di Indonesia. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran IPAS. Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik. Rizky (2020) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal pada siswa kelas V SDN 1 Pladen yang dilaksanakan pada 27 November 2023, yang berlokasi di desa Pladen Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus Provinsi Jawa Tengah, bahwa terdapat permasalahan pada salah satu elemen pembelajaran yang dihadapi di dunia pendidikan salah satunya yaitu rendahnya kemampuan berpikir logis siswa pada mata pelajaran IPAS. Terdapat faktor yang mempengaruhi tingkat kemampuan berpikir logis siswa yaitu cara penalarannya dan peserta didik kurang mampu mengembangkan kemampuannya dalam berpikir, sehingga harus digunakan pola tertentu untuk melatih peserta didik dalam kemampuan berpikir. Andriawan (2014) menjelaskan dalam penelitiannya, identifikasi kemampuan berpikir logis melalui kegiatan memecahkan permasalahan dapat dinalar secara logika. Terdapat kendala dalam proses memecahkan masalah yaitu kendala dalam mencari solusi yang tepat dalam permasalahannya. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung masih terdapat peserta didik yang memiliki tingkat pemahaman rendah dan pengetahuan yang rendah. Hal tersebut bisa dilihat ketika siswa diberikan pertanyaan oleh guru, siswa masih bingung untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru karena tingkat pemahaman siswa masih rendah dan pengetahuan yang dimiliki siswa. Masih terdapat beberapa siswa yang mempunyai persepsi negatif terhadap muatan pelajaran IPAS yang selalu menganggap muatan pelajaran IPAS merupakan muatan pelajaran yang sulit, sehingga hal ini membuat siswa malas dan merasa tidak semangat untuk mempelajarinya. Hal tersebut terjadi

kerena pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah guru masih menggunakan metode ceramah dalam mengajar, sehingga pelaksanaan pembelajaran yang hanya berpusat pada guru, dengan demikian proses pembelajaran di kelas menjadi kurang aktif karena tidak adanya media yang dapat memudahkan siswa dalam membantu menumbuhkan kemampuan berpikir logis (Sugih, Maula, & Nurmeta, 2023). Siswa dengan kemampuan berpikir logis rendah merasa sulit memahami penjelasan yang diberikan oleh guru jika penjelasan tersebut tanpa disertai dengan gambar, model, atau tiruan benda yang sebenarnya. Selain itu siswa akan merasa sulit berkonsentrasi ketika melihat tampilan yang mereka rasa tampilan tersebut kurang menarik.

Kegiatan proses belajar mengajar di sekolah, kemampuan berpikir yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan mampu dijadikan faktor penunjang dalam keberhasilan siswa menyerap materi pelajaran salah satunya adalah kemampuan berpikir logis. Menurut Devianti (2021) berpikir logis merupakan kegiatan berpikir yang tinggi, yang meliputi kegiatan menganalisis, mensintesis, mengenal permasalahan dan cara memecahkannya, menyimpulkan serta mengevaluasi. Kemampuan berpikir logis sangat penting untuk mengembangkan kemampuan akademik seseorang, dalam hal ini adalah peserta didik. Berpikir logis adalah proses berpikir dengan mengedepankan logika, masuk akal dan nalar. Berpikir logis adalah suatu proses berpikir dalam menarik kesimpulan yang berupa pengetahuan yang berdasarkan fakta yang ada dengan menggunakan argument yang sesuai dengan langkah dalam menyelesaikan masalah hingga didapat suatu kesimpulan. Astuti (2022) mengatakan Salah satu kemampuan yang erat kaitannya dengan pemecahan masalah adalah kemampuan berpikir logis, yaitu kemampuan menemukan suatu kebenaran berdasarkan aturan, pola atau logika tertentu. Anggraini (2021) mengatakan berpikir logis dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk menarik kesimpulan yang sah menurut aturan logika dan dapat membuktikan kesimpulan itu benar (valid) sesuai dengan pengetahuan-pengetahuan sebelumnya yang sudah diketahui. Rahyuni (2019) menyatakan karakteristik dari berpikir logis, yaitu: (a) Keruntutan Berpikir Siswa dapat menentukan langkah yang ditempuh dengan teratur dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan dari awal perencanaan hingga didapatkan suatu kesimpulan, (b) Kemampuan Berargumen Siswa dapat memberikan argumennya secara logis sesuai dengan fakta atau informasi yang ada terkait langkah perencanaan masalah dan penyelesaian masalah yang ditempuh sehingga (c) Penarikan Kesimpulan Siswa dapat menarik suatu kesimpulan dari suatu permasalahan yang ada berdasarkan langkah penyelesaian yang telah ditempuh.

Hal yang harus diperhatikan ketika menyikapi masalah tersebut sudah perlu diupayakan usaha dalam menumbuhkan kemampuan berpikir logis siswa pada mata pelajaran IPAS. Menurut Samala (2022) Penggunaan model pembelajaran yang tepat sebagai suatu

konsepsi untuk mengajar suatu materi dalam mencapai tujuan. Berpikir logis dalam penelitian ini dapat diartikan sebagai suatu kemampuan anak dalam berpikir secara nyata yang di mana materi yang diberikan oleh guru sulit untuk dipahami, oleh karena itu menurut Tayeb (2017) perlu dihadirkan sebuah model pembelajaran yang menarik yang dilengkapi dengan media pembelajaran sebagai pendukung materi yang dipelajari. Pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat penting agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan pelajarannya. Sehingga dalam memilih model pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi siswa, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan model pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dan menunjang keberhasilan belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir logis siswa pada mata pelajaran IPAS adalah model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan memanfaatkan media Educative Game. Model dan pendekatan pembelajaran ini dijadikan sebagai solusi dikarenakan dengan menerapkan model CTL di lingkungan kelas dapat membuat siswa menjadi lebih paham tentang materi yang diberikan, dengan demikian daya mengingat anak terkait materi yang diberikan akan lebih lama menetap karena pembelajaran mengkaitkan dengan kehidupan nyata sehari-hari (Purnama, Indah, Nuraeni, & Azima, 2023). Model pembelajaran CTL sangat tepat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa karena mengkaitkan materi pembelajaran kedalam kehidupan nyata. Hal ini sesuai dengan kemampuan berpikir logis bahwa kemampuan berpikir ini perlu dimiliki setiap siswa dalam dunia pendidikan untuk berlatih menganalisis sesuatu berdasarkan fakta dengan bijaksana sehingga dapat menyelesaikan suatu permasalahan (Hoiyati, Imansyah, & Riyanti, 2022). Adapun komponen atau langkah-langkah dari model CTL antara lain yaitu konstruktivis (*constructivism*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), refleksi (*reflection*), penilaian sebenarnya (*authentic assessment*) (Amir Masruhim, 2016).

Media, “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan sebuah bentuk dari kata jamak “medium” yang memiliki arti “perantara atau pengantar dengan istilah dari kata media itu sendiri memiliki arti media sebagai wahana penyalur informasi (Dewi, 2017). Di saat terjadinya kegiatan proses belajar mengajar, menurut Moto (2019), hadirnya media sangat dibutuhkan sebagai salah satu penunjang berlangsungnya kegiatan proses belajar mengajar, karena media dapat mempermudah siswa memahami dan memecahkan permasalahan yang rumit tentang materi yang disampaikan oleh guru, media juga dapat membantu dalam

penyampaian materi yang susah untuk dijelaskan oleh guru. Salah satu media yang menawarkan siswa terbantu dalam berpikir logis adalah media berbasis social educative games.

Menurut Yanti (2017) *Educative games* merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya serta bersifat mendidik dan terdapat interaksi edukatif dimana anak didik tidak hanya diajak untuk bermain namun juga diajak untuk belajar. Menurut Suryani (2022) agar pembelajaran menarik bagi siswa, maka dalam pembelajaran dapat memasukkan permainan edukatif yang dikaitkan dengan persoalan sehari-hari, cara penyampaian materi berganti-ganti, dan memberi kesempatan pada siswa untuk membawa sesuatu yang dapat dipelajarinya di sekolah. Jika siswa menyukai pembelajaran IPAS, maka siswa akan selalu belajar. Akibatnya siswa dapat mengembangkan daya nalarnya dalam menjawab soal dan memahami materi pelajaran, sehingga hasil belajar siswa diharapkan lebih memuaskan. Dengan demikian permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungannya. Disamping itu, permainan edukatif juga bermanfaat untuk mengaktifkan tubuh siswa untuk bergerak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara guru dengan siswa.

Pada penelitian ini, media *educative game* yang digunakan yaitu kartu bergambar. Kartu bergambar dapat dijadikan media alternatif yang efektif dalam pembelajaran IPAS. Sesuai dengan taraf berpikir siswa SD kelas V yang masih menyukai gambar-gambar dan lambang verbal, stimulus media kartu bergambar mampu memberikan pengalaman langsung (konkrit) yang nyata dalam kehidupan siswa yang dapat membantu siswa melatih kemampuan untuk mengingat, mengenal, mengingat kembali, dan menghubungkan fakta-fakta dan konsep. Menurut Siti (2022), media kartu bergambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai alat bantu dan bahan untuk sarana penyampaian informasi yang bermacam-macam seperti lukisan, *potret*, *slide*, *film*, *strip*, *opaque proyektor*. Sehingga dengan menggunakan media kartu bergambar dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir logis siswa. Media kartu bergambar merupakan salah satu sarana media pembelajaran yang sangat membantu siswa dalam menerima pesan yang di sampaikan oleh guru. Namun demikian media kartu bergambar juga tidak terlepas dari kelebihan dan kekurangan sebagai sarana media pembelajaran. Kelebihan media gambar adalah sifatnya yang konkrit dan lebih realitis dalam memunculkan pokok masalah jika dibandingkan dengan bahasa verbal, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, memperjelas masalah bidang apa saja,

harganya murah dan mudah didapat serta digunakan Hidayat, (2022). Sedangkan kelemahan media kartu bergambar adalah hanya menampilkan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat dilihat oleh sekelompok siswa, gambar diinterpretasikan secara personal dan subjektif, gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran (Firman, 2022).

Berdasarkan pernyataan diatas, didukung oleh penelitian terdahulu dari Ratna (2018) yang memperoleh hasil bahwa Pengaruh model CTL dengan kemampuan berpikir logis dapat meningkatkan hasil belajar IPAS. Artinya model pembelajaran CTL mampu membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Pendapat lain dari Anissa (2023), menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran CTL berbasis STEM lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa pada pembelajaran IPAS. Dalam penelitian ini memanfaatkan game edukasi dalam pelaksanaan sehingga dapat membuat siswa antusias mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas yaitu rendahnya kemampuan berpikir logis siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD 01 Pladen, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus, peneliti tertarik mengadakan suatu penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran CTL dengan memanfaatkan media *Educative Game* terhadap kemampuan berpikir logis siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengadakan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbasis *Educative Game* Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 1 Pladen”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan skor *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *educative game* terhadap kemampuan berpikir logis pada mata pelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 1 Pladen?
2. Apakah terdapat peningkatan skor *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbasis *educative game* terhadap kemampuan berpikir logis pada mata pelajaran IPAS Siswa Kelas V SDN 1 Pladen?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan diatas, tujuan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Menganalisis perbedaan skor *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbasis *Educative Game* terhadap kemampuan berpikir logis pada mata pelajaran IPAS Siswa kelas V SDN 1 Pladen.
2. Menganalisis peningkatan skor *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbasis *Educative Game* terhadap kemampuan berpikir logis pada mata pelajaran IPAS Siswa kelas V SDN 1 Pladen.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini. Adapun kedua manfaat tersebut yaitu secara teoretis maupun praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis jika penelitian ini dilaksanakan, maka hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi ilmiah untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam menggunakan model pembelajaran CTL berbasis media *educative game* dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

2. Manfaat Praktis

2.1 Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam kemampuan pemahaman konsep IPAS materi Bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya.
- b. Dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

2.2 Bagi Guru

- a. Dapat memperluas pengalaman mengajar di kelas dalam rangka perencanaan pembelajaran yang efektif.
- b. Dapat dijadikan sebagai acuan memperbaiki proses pembelajaran dan landasan meningkatkan proses pembelajaran di kelas.

2.3 Bagi Sekolah

- a. Dapat menjadi sumbangan yang positif untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapi di sekolah.
- b. Dapat menumbuhkan iklim kerjasama yang kondusif untuk memajukan sekolah.

2.4 Bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan, wawasan serta pengalaman untuk mengembangkan pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik mengenai penggunaan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis pada muatan pembelajaran IPAS.

1.5 Ruang Lingkup

Lokasi Penelitian dilakukan di SDN 1 Pladen, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 1 Pladen, yang berjumlah 24 siswa. Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah model pembelajaran CTL berbasis media *educative game* sebagai variabel bebas dan peningkatan kemampuan berpikir logis pada muatan pembelajaran IPAS sebagai variabel terikat.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya kesalahan persepsi dalam penelitian, perlu dijelaskan beberapa istilah penerapan model CTL berbasis media *educative game* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa. Istilah yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Model pembelajaran CTL merupakan suatu strategi pembelajaran yang menghubungkan antara konten pelajaran dengan situasi kehidupan nyata, dan mendorong peserta didik mengkaitkan antara pengetahuan dan pengalaman yang didapatnya disekolah dengan kehidupannya sebagai anggota keluarga, warga negara, dan dunia kerja. Model pembelajaran CTL adalah sebuah sistem yang menyeluruh. CTL terdiri dari bagian-bagian yang saling terhubung. Jika bagian-bagian ini terhubung satu sama lain, maka akan dihasilkan pengaruh yang melebihi hasil yang diberikan bagian-bagiannya secara terpisah. Pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning* adalah konsep belajar yang membantu guru mengkaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik, dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pengetahuan dan keterampilan peserta didik diperoleh dari usaha peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika ia belajar.

b. Media *Educative Game*

Media *educative game* merupakan media berupa mainan yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pembelajaran karena mengandung nilai-nilai pendidikan. Media *educative game* sangat beragam, dan ditunjukkan untuk anak-anak. Dengan media *educative game*, diharapkan para siswa tidak hanya bermain tetapi melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat membantu mencapai tujuan dari proses pembelajaran tersebut. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan alat bermain *educative game* yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa dalam belajar mata pelajaran IPAS. Adapun alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah kartu bergambar.

c. Kemampuan Berpikir Logis

Berpikir logis adalah suatu proses berpikir dalam menarik kesimpulan yang berupa pengetahuan yang berdasarkan fakta yang ada dengan menggunakan argument yang sesuai dengan langkah dalam menyelesaikan masalah hingga didapat suatu kesimpulan. Salah satu kemampuan yang erat kaitannya dengan pemecahan masalah adalah kemampuan berpikir logis, yaitu kemampuan menemukan suatu kebenaran berdasarkan aturan, pola atau logika tertentu. Berpikir logis dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk menarik kesimpulan yang sah menurut aturan logika dan dapat membuktikan kesimpulan itu benar (valid) sesuai dengan pengetahuan-pengetahuan sebelumnya yang sudah diketahui. Karakteristik dari berpikir logis, yaitu: (a) keruntutan berpikir yaitu siswa dapat menentukan langkah yang ditempuh dengan teratur dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan dari awal perencanaan hingga didapatkan suatu kesimpulan, (b) kemampuan berargumen yaitu siswa dapat memberikan argumennya secara logis sesuai dengan fakta atau informasi yang ada terkait langkah perencanaan masalah dan penyelesaian masalah yang ditempuh, (c) penarikan kesimpulan siswa dapat menarik suatu kesimpulan dari suatu permasalahan yang ada berdasarkan langkah penyelesaian yang telah ditempuh.